SUPER FAMICOM
スーパーファミコンマウス対応

スーパーファミコン®

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER

アイ・オブ・ザ・ビホルダー



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-IB

CAPCOM®

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコンソフト『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』（SHVC－IB）をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。
尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

CONTENTS

ストーリー

ウォーターディープ――〈剣の浜〉にあり、〈フォーゴトンレルム〉の〈北部〉中心都市。10万を下らぬ人口を誇るこの街は、〈領主〉と呼ばれる人間たちの合議によって治められている。〈領主〉は、街の住人の中から密かに選ばれる。だが、〈領主〉たちが、その素性を明らかにすることは決してない。彼らは、一般市民としての生活を行ないながら、必要に応じて内密に〈評議会〉を開き、内密に決定を行なう。〈北部の帝都〉ウォーターディープの繁栄と平和が侵されぬよう。
今、そうした重大な決定の一つが下されようとしていた。

――“黒き杖”大魔術師ケルベンからウォーターディープ第一領主“パラディン”ピアジェイロンへ宛てた手紙――



ピアジェイロンへ

友よ、君の懸念を調査したのだが、知らせはかんばしくない。それどころか気が変になりそうだ。どうにも手が届かない。悪のしるしは知っての通り目に見えて大きくなっている。わたしは出発する前、こともあろうにウォーターディープの町に暗殺者がいるという噂を耳にした。もう何を信じたらいいのかわからない。

わたしはオームンとカリムジャンの町も訪れた。どちらも過去、われわれに憂いを与えた町だ。今回の問題もやつらの仕業ではないかと思ったのだが、証拠は見つからなかった。少なくともその点ではわたしの情報提供者の言うことは確かだ。得体の知れない"クサナタール"のことは耳にした者すらいなかった。そう、悪の足跡はウォーターディープの外からのものではない、内側から……おそらく地下から続いているのでは？　わたしの魔法は確かに邪悪な存在を感知した。だが、その源は突きとめられなかった。どうにか出所を知ろうとあらゆる手を尽くしたが、無駄だった。唯一"学んだ"のは、ただならぬ執拗さで、"クサナタール"の名が繰り返し現れるということだ。どこを見逃しているのだろう、わが友パラディンソンよ？　〈市衛士〉がいまだ見回ったことのないのはどこだ？　君だったら、市街地から出ることなく、ウォーターディープの衛士と領主から身を隠すのはどこを選ぶ？　つい鼻先に何かがあるのに見落しているのはわかっているのだ。

わたしはまもなく〈評議会〉に戻る。ここでの調査はどう見ても実りのないものだ。わたしの帰りは待たないでいい——残りの者が提案していたように冒険者を雇おう。わたしたちみたいな先入観がないだろうからな。おそらく新しいものの見かたが役に立つだろう。

誠実なる友、

ケルベン

「下水道だ。」「私だったら下水道に隠れる。君たちもそこから始めるべきだろう。」ピアジェイロンはそう言うと、ウォーターディープの印章が目立つ公文書を冒険者たちに手渡した。

委任状かつ免許状

この文書は、ウォーターディープの領主と主権ある町のために履行すべき任務を委任するものである。この文書を持つ者は〈ウォーターディープ領主〉の代理人でありウォーターディープの地下道を自由に歩く権利が認められている。それを妨げようとする者は報いとして、われらの怒りを受けるだろう。

われらの町で、ある計画が動いているという情報があった。証拠はウォーターディープ地下を走る下水道のほうを指している。この脅威がどこから来ているのか正確には知られていないが、急を迫られているのは感じられる。この危険の出所を突き止め、できることならそれを殲滅するよう委任するものである。

私掠の権利を認める。すべての宝物、工芸品、その他貴重品は征服したときの正当な権利として君たちのものとする。

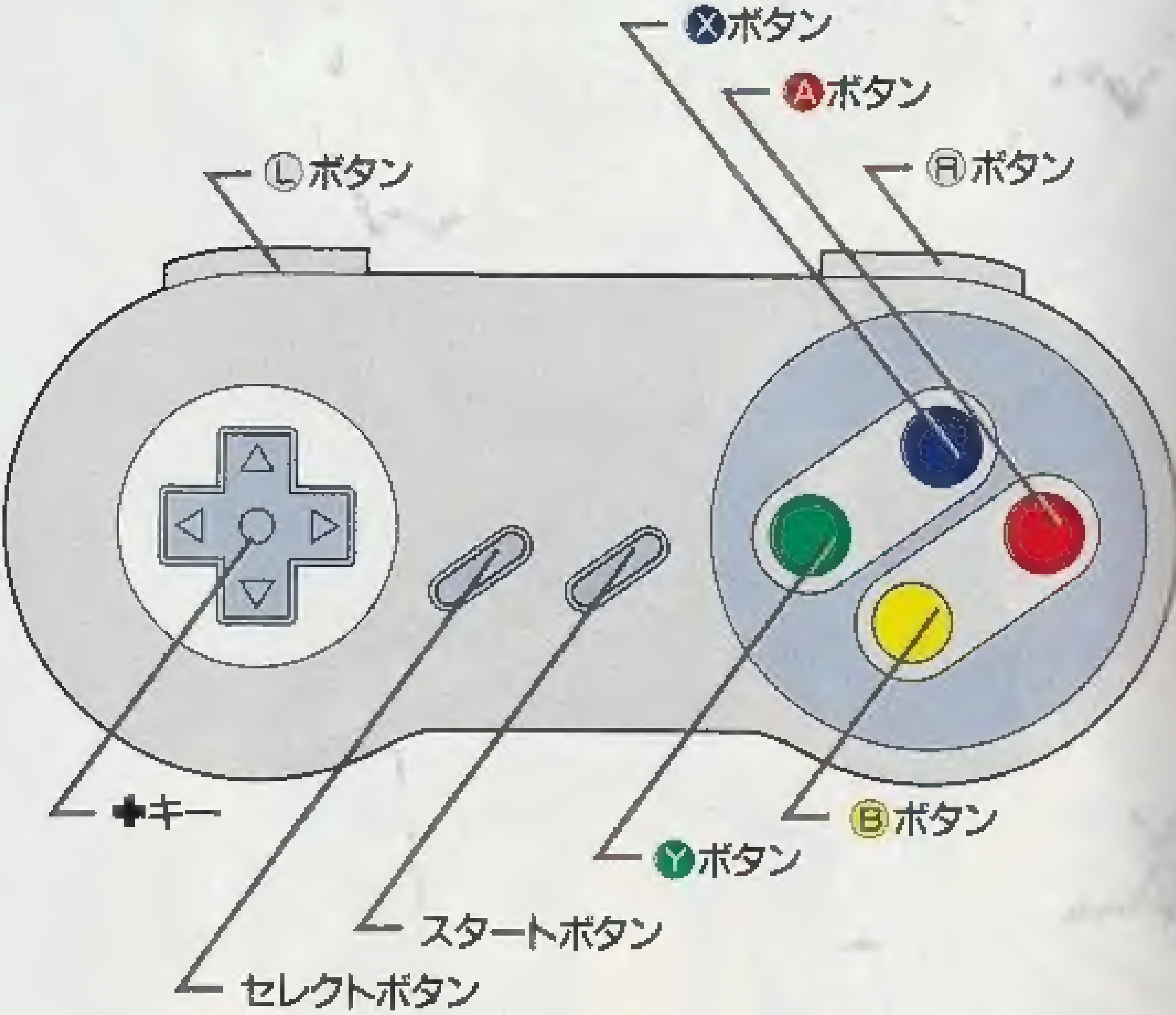
この文書は法に基づいて作られ、影の年マーペノスの月5日、我らの印により履行すべきものである。



操作方法

●コントローラーでの操作方法

※ゆっくり確実に電源スイッチをON➡OFF➡ONして下さい。



★セレクトボタンはこのゲームでは使用しません。

コントローラーでの操作は、キャンプメニューの“かんきょうせってい”でタイプA・Bを選択できます。タイプBでの操作はアドベンチャースクリーン時と装備ウィンドウの操作が変わります。

コントロールタイプA

◆アドベンチャースクリーン◆

✚キー：カーソルを動かす
Ⓐボタン：アイテムを選ぶ・取る（選択・取得）
Ⓑボタン：アイテムを使う（使用）
Ⓨボタン：押しながら✚キーを押すと、同じ方角を向いたままマップ移動
Ⓧボタン：装備ウィンドウを開く
Ⓛボタン：Ⓨボタンを押しながら押すと左へ方向転換
Ⓡボタン：Ⓨボタンを押しながら押すと右へ方向転換
スタートボタン：キャンプモード

◆装備ウィンドウ◆

✚キー：カーソルを動かす
Ⓐボタン：アイテムを選ぶ（選択）
Ⓑボタン：アイテムを使用する（使用）
Ⓨボタン：押しながら✚キーを押すと、同じ方角を向いたままマップ移動
Ⓧボタン：装備ウィンドウを開く
Ⓛボタン：キャラクターを選ぶ（選択）
Ⓡボタン：キャラクターを選ぶ（選択）
スタートボタン：キャンプモード

◆キャンプモード◆

✚キー：カーソルを動かす
Ⓐボタン：メニューを選ぶ（選択）
Ⓑボタン：メニューを選ぶ（選択）
Ⓨボタン：使用しません
Ⓧボタン：使用しません
Ⓛボタン：使用しません
Ⓡボタン：使用しません
スタートボタン：使用しません

コントロールタイプB

パッドのⓎボタンを押す毎にモード切り替えが行われます。

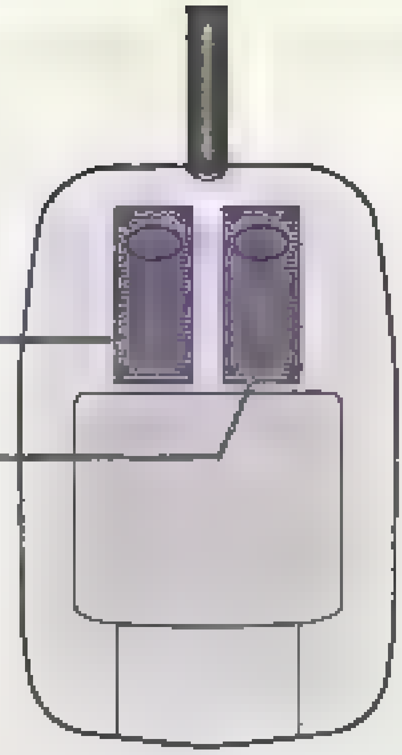
◆アドベンチャースクリーン◆

	通常モード	移動モード
✚キー	カーソルを動かす	前後移動、左右方向転換
Ⓐボタン	アイテムを選ぶ・取る（選択・取得）	アイテムを選ぶ（選択）
Ⓑボタン	アイテムを使う（使用）	アイテムを使う（使用）
Ⓨボタン	移動モード／通常モードの切り替え	移動モード／通常モードの切り替え
Ⓧボタン	装備ウィンドウを開く	装備ウィンドウを開く
Ⓛボタン	使用しない	前向きのまま左に移動
Ⓡボタン	使用しない	前向きのまま右に移動
スタートボタン	キャンプモード	キャンプモード

◆装備ウィンドウ◆

	通常モード	移動モード
✚キー	カーソルを動かす	前後移動、左右方向転換
Ⓐボタン	アイテムを選ぶ（選択）	アイテムを選ぶ（選択）
Ⓑボタン	アイテムを選ぶ（選択）	アイテムを選ぶ（選択）
Ⓨボタン	移動モード／通常モードの切り替え	移動モード／通常モードの切り替え
Ⓧボタン	装備ウィンドウを開く	装備ウィンドウを開く
Ⓛボタン	キャラクターを選ぶ（選択）	前向きのまま左に移動
Ⓡボタン	キャラクターを選ぶ（選択）	前向きのまま右に移動
スタートボタン	キャンプモード	キャンプモード

●マウスでの操作方法



マウスの移動　カーソルの移動
左　ボ　タ　ン　選択・決定（Ⓐボタンと同じ）
右　ボ　タ　ン　使用　（Ⓑボタンと同じ）
基本的に、左ボタンがコントローラーのⒶボタン、右ボタンがⒷボタンと同じ機能をします。カーソルの移動はどの場所でもスムーズに動きます。

アイテムを取ったり置いたりする場合

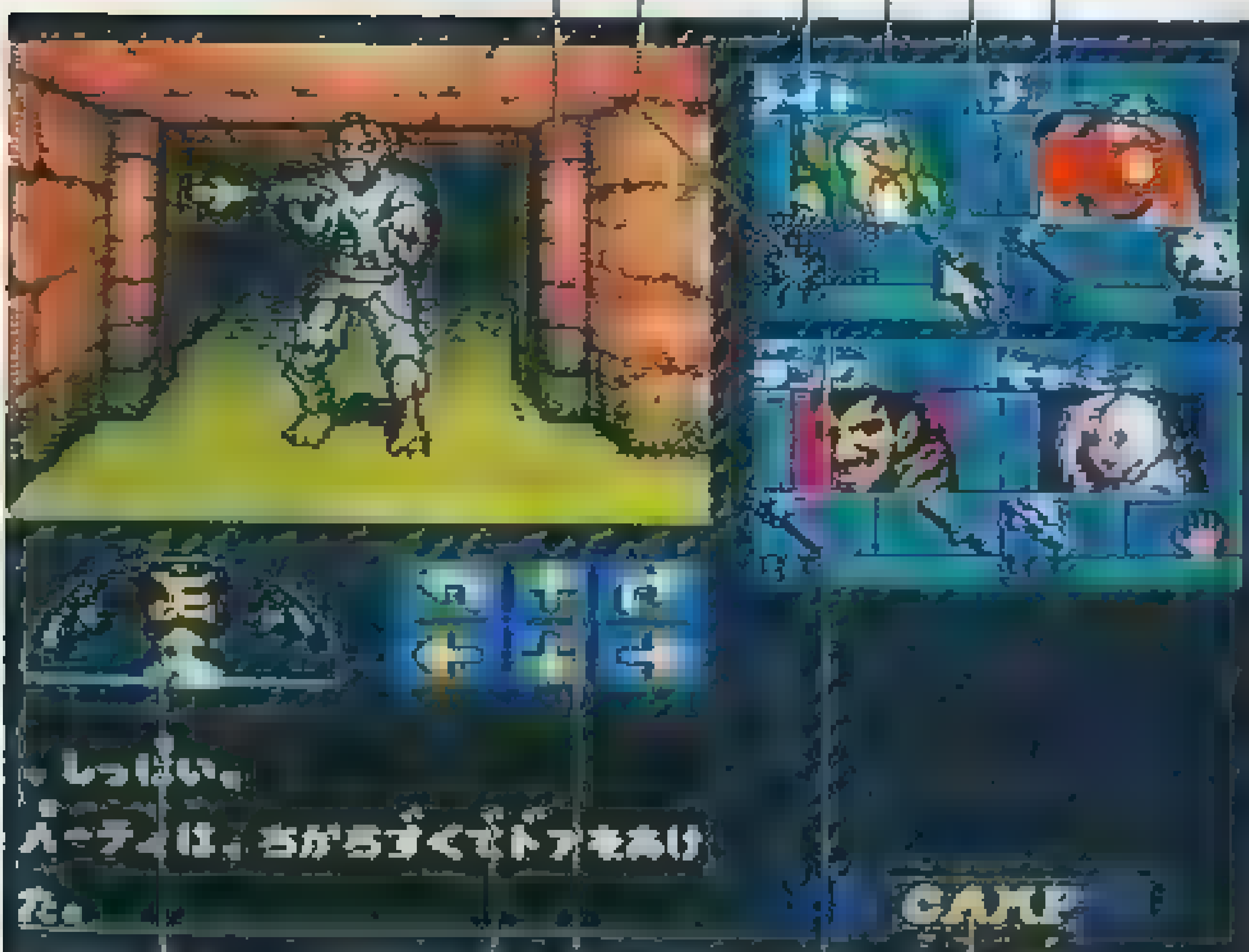
✚キーでカーソルをアイテムの上に動かしてⒶボタンを押すと、アイテムを持っていない時はカーソルがアイテムの形に変わります。アイテムを持っている時は、アイテムを交換し、カーソルの位置にアイテムがないと、アイテムを置きます。

戦闘

キャラクターの手の位置（武器）にカーソルを動かし、Ⓑボタンを押します。一人の攻撃が終了すると、自動的に次のキャラクターの手の位置にカーソルが移動しています。戦闘時には、Ⓑボタンを押すだけで、次々と全員が攻撃したり、呪文をかけたりします。

● アドベンチャースクリーン

① ⑤ ② ④ ③ ⑥



⑨ ⑩ ⑧ ⑦、⑪

①：3Dウィンドウ
ダンジョンの様子がリアルタイムに表示される。

②：キャラクターの名前
ここにカーソルを合わせてⒷボタンを押すことでキャラクターの並びを交換できる。

③：状態表示
魔法が効いているとき色が変わる

④：キャラクターの顔
ここにカーソルがあるとき、Ⓐボタンまたは Ⓑボタンを押すと装備ウィンドウが開く。

⑤：キャラクターのきき腕（18P「行動」参照）
ここにカーソルを持ってきてⒷボタンを押すことでアイテムを使用したり戦闘ができる。

⑥：キャラクターの逆腕（18P「行動」参照）
ここにカーソルを持ってきてⒷボタンを押すことでアイテムを使用したり戦闘ができる。

⑦：キャラクターの現在のヒットポイント

⑧：移動アイコン
ここにカーソルを持ってきて、Ⓐボタンもしくは Ⓑボタンを押すことでマップを移動する。

⑨：方向表示
キャラクターが向いている方角を常に表示する。

⑩：メッセージウィンドウ
いろいろなメッセージがここに表示される。

⑪：キャンプアイコン
ここにカーソルを持ってきてⒶボタンもしくはⒷボタンを押すか、スタートボタンを押すとキャンプモードになる。

●装備(そうび)ウィンドウ



①：キャラクターの顔
②：食事アイコン
ここに食料を持ってきてⒶボタンを押すと、食事を取る。
③：キャラクターの名前
④：キャラクターのヒットポイント
⑤：おなかの減り具合を表示する
このゲージが空の場合、“きゅうそくする”でもHPは回復しません。又、スペルを憶えることもできない。
⑥：矢筒
ここに矢を貯めておくことができます。弓を使用した場合、ここから自動的に矢が補給される。
⑦：頭に身につけている防具を表示する
ここに防具を持ってきてⒶボタンを押すと、頭に装着する。
⑧：前後のキャラクターを選択するアイコン
⑨：体に身につけている防具を表示する
ここに防具を持ってきてⒶボタンを押すと、体に装着する。
⑩：ここに防具を持ってきてⒶボタンを押すと、首に防具（アクセサリー等）を装着する。
⑪：ここに防具を持ってきてⒶボタンを押すと、右手首に防具を装着する。
⑫：ここにアイテムを持ってきてⒶボタンを押すと、ベルトポーチに3つまでアイテムを装着する。
⑬：ここに武器を持ってきてⒶボタンを押すと、右手に武器を装着する。
⑭：ここに防具を持ってきてⒶボタンを押すと、左手に防具を装着する。
⑮：ここに指輪を持ってきてⒶボタンを押すと、指輪を装着する。
⑯：ここに防具を持ってきてⒶボタンを押すと、足に防具を装着する。
⑰：ここに最大14個までアイテムを持てる。

● ステータスウィンドウ



1：キャラクターの顔
2：キャラクターの名前
3：キャラクターのヒットポイント
4：前後のキャラクターを選択するアイコン
5：キャラクターの職業とレベル
6：キャラクターの経験値
経験値が基準以上になるとレベルアップする。
7：キャラクターの属性
キャラクターを作成したときの属性が表示される。
8：キャラクターの種族
キャラクターを作成したときの種族が表示される。
9：キャラクターの性別
キャラクターを作成したときの性別が表示される。
10：キャラクターの筋力
武器で攻撃するとき、数値が大きいほど命中率が良く大きなダメージを与えることができる。
11：キャラクターの知識
メイジが魔法を使う時、数値が大きいほど威力がある。
12：キャラクターの知恵
クレリックが魔法を使う時、数値が大きいほど数が増える。
13：キャラクターの敏捷さ
数値が大きいほどアーマークラスが下がる。
14：キャラクターの強靭さ
数値が大きいほどヒットポイントが上がる。
15：キャラクターの魅力
16：キャラクターのアーマークラス
数値が低いほど敵の攻撃を受けにくくなる。
17：状態表示エリア
状態に「どく」「どく(おそい)」「まひ」「きぜつ」「しぼう」の5つがあり、健康なときは何も表示されません。
18：装備・ステータスウィンドウ切り替えアイコン
装備・ステータスウィンドウを切り替えます。

●スペルメニュー

スペルメニューは、「じゅもんしょ」又は「ホーリー シンボル」を手に持って使用した時に開きます。魔法が使用されるとスペルメニューは消えます。



①：レベルアイコン
魔法のレベルを選択するためのアイコン

②：アボートスペル
魔法の選択をキャンセルする場合、ここにカーソルを持ってきてⒷボタンを押す。

③：スクロールアイコン
ここにカーソルを持ってきてⒷボタンを押し、表示しきれない魔法をスクロールして表示する。

④：スペル表示
使用できる魔法を表示するウィンドウ

●キャンプモード



①：きゅうそくする

パーティー全員が休息をとります。休息中は、時間が経過し食料を消費します。休息することでHPを回復し、呪文を記憶します。FOOD のゲージが空のキャラクターは回復しません。

②：じゅもんをきおくする

メイジ用のコマンドです。このコマンドで、あらかじめ使う呪文を設定し、休息することで使用可能となります。

③：いのりをささげる

クレリック用のコマンドです。"じゅもんをきおくする"と同様に呪文の設定を行ないます。

④：スクロールをかきうつす

メイジ用のコマンドです。メイジ用巻物(スクロール)を手に入れた時、そのスクロールに自分の知らない呪文が書かれていた場合、魔法に呪文を書き写して自分のものにできます。

⑤：かんきょうせってい

BGM ON/OFF･効果音･HPのバーグラフ表示･コントロールタイプの設定ができます。

⑥：オプション

データのセーブ／ロードを行ないます。キャラクターが5人以上いる場合にキャラクターをパーティーから外すこともできます。

この章では、ゲーム中に取ることのできる行動のほとんどを説明してあります。行動の基本は、『取得』、『使用』、『選択』の3つの機能です。

“手に持つ”というのは、きき腕・逆腕どちらかの手にアイテムを持つことを指します。アイテムを『使用』するのは冒険画面でしかおこなえません。

モンスターを攻撃する

モンスターを攻撃するには、キャラクターが手に持っている武器を『使用』します。前列のキャラクターだけが白兵戦用武器（剣、鎚など）で攻撃でき、モンスターは3Dウインドウに見えていなければなりません。後列のキャラクターは飛び道具（弓、ダーツなど）で攻撃できます。武器を使って攻撃したあとは、再び使える体勢になるまで武器のアイコンに網がかかります。

キャンプする

画面の右下のキャンプボタンを『選択』します。キャンプでは、ゲームをセーブしたり、音を消したり、キャラクターに呪文を記憶させるなど数多くの選択ができます。

クレリックの呪文を唱える

キャラクターが手に持っているホーリーシンボルを『使用』します。ホーリーシンボルはキャラクターの逆腕に持つこともできます。「呪文メニュー」から呪文レベルボタンを、次に唱えたい呪文を『選択』します。パーティーのメンバーに影響のある呪文の場合は、目標とするキャラクターも『選択』します。攻撃呪文は、3Dウインドウに見えているモンスターにしか届きません。

メイジの呪文を唱える

キャラクターが手に持っている呪文書のアイコンを『使用』します。呪文書はキャラクターの逆腕に持つこともできます。「呪文メニュー」から呪文レベルボタンを、次に唱えたい呪文を『選択』します。パーティーのメンバーに影響のある呪文の場合は、目標とするキャラクターも『選択』します。攻撃呪文は、3Dウインドウに見えているモンスターにしか届きません。

クレリック用巻物の呪文を唱える

手に持っている巻物を『使用』します。呪文が放たれると巻物は消費され、永遠に失われます。

メイジ用巻物の呪文を唱える

手に持っている巻物を『使用』します。呪文が放たれると巻物は消費され、永遠に失われます。

キャラクターの順番を変える

パーティーの順番を変えるには、冒険画面で、まずひとりのキャラクターの名前欄を『使用』し、続いてもうひとりの名前欄を『使用』します。するとそのふたりの順番が入れ替わります。

アイテムを置く

アイテムを『選択』し、3Dウインドウに持っていき、ウインドウの中央線より下でもう一度『選択』すると、物を置くことができます。アイテムを投げるときは、3Dウインドウの中央線より上で『選択』するようにしてください。

ポーションを飲む

手に持っているポーションを『使用』します。

食べる

装備画面で食料を『取得』し、キャラクターの皿の上で、『選択』してください。

キャラクターの装備を見る

冒険画面でキャラクターの肖像を『選択』してください。

キャラクターについての情報を見る

冒険画面でキャラクターの肖像を『選択』し、続いて次ページボタンを『選択』してください。

ダンジョンの中を調べる

カーソルを動かして、ダガー、死体といったアイテムや、壁の筆跡、下水道といったダンジョンのつくりに合わせ、『選択』します。選ばれたアイテムやつくりについての情報が、3Dウインドウ下のメッセージ欄に表示されます。

飛び道具(弓、スリング)で射撃する

武器をキャラクターのきき腕に持ち、矢や石を逆腕に持ちます。矢を準備するには、矢のはいった矢筒を『選択』し、さらにもう一度手の上で『選択』します。射撃すると、矢筒から(矢の場合)、あるいはベルト袋から（スリングの場合)、矢や石が自動的に補充されます。

飛び道具(短剣、ダーツ)を投げる

手に持っている短剣やダーツを『使用』します。キャラクターのベルト袋にさらにはいっている場合は、自動的に引っ張り出して補充します。

扉を無理やり開ける

開きかけの扉の下の部分を『選択』して持ち上げることができます。もっとも力の強いキャラクターが自動的に試みることになっています。

アイテムを渡す

装備画面のキャラクターのアイテムを、他のキャラクターに移動させるには、そのアイテムを『取得』し、次／前ボタンを『選択』することで渡したいキャラクターを表示し、適当なボックスにアイテムを『選択』します。

ダンジョンの構造物を操作する

カーソルをレバー、ボタン、鎖といったダンジョンの構造物に移動させ、『選択』します。

クレリックの呪文を授かる

キャンプ中に呪文を選択し、“きゅうそくする”ことで呪文を授かります。キャラクターは空腹のときに新しい呪文を授かることはできません。

メイジの呪文を記憶する

キャンプ中に呪文を選択し、“きゅうそくする”ことで呪文を記憶します。キャラクターは空腹のときに新しい呪文を記憶することはできません。

扉を開ける

下水道の中にある扉は全部が同じ様式で開くわけではありません。扉にはレバーやボタンで開くものがあります。この場合は、カーソルをレバーやボタンに合わせ、『選択』してください。鍵が掛かっている扉の場合は、鍵を鍵穴に『選択』するか、盗賊が鍵開け道具を鍵穴に『選択』するかしなければなりません。

パラディンが治療する

手に持つホーリーシンボルを『使用』し、「呪文メニュー」から「レイ・オン・ハンズ」の“呪文”を『選択』し、続いて目標となるキャラクターを『選択』します。

鍵をこじ開ける

鍵をこじ開けるには盗賊の鍵開け道具を『取得』し、鍵の上で『選択』します。鍵に罠を見つけたときはシーフが自動的に解除を試みます。

巻物の呪文を呪文書に書き写す

キャンプボタンを『選択』し、「呪文」コマンドを、続いて「巻物を書き写す」を『選択』します。書き写し可能な呪文すべてが表示されます。

アイテムを取る

カーソルをアイテムの上に動かし『取得』します。アイテムを背負い袋やベルト袋に入れたり身につけたりするには、アイテムをキャラクターの肖像の上に動かして『選択』することで装備画面を出し、アイテムを目的の場所に『選択』します。

アイテムを投げる

アイテムを『選択』し、3Dウインドウに移動させ、ウインドウの中央線より上でもう一度『選択』すると物を投げることができます。3Dウインドウの中央線より下で『選択』するとアイテムを置くことになります。こういう投げ方は「飛び道具を投げる」で説明してあるダーツやダガーを"投げる"のとは別の投げ方です。

アンデッドを退散させる

3レベル以上のパラディンとすべてのクレリックは、目に見えるアンデッドを退散させようと自動的に試みます。後ろや側面からパーティーに近づいてくるアンデッドは冒険者たちがアンデッドと面と向き合うまでは影響を受けません。

扉の鍵を開ける

扉の鍵を開けるには、鍵を『取得』し、鍵穴の上で『選択』します。

アイテムを身につける

鎧、兜、指輪といったアイテムを身につけるには、そのアイテムを『取得』し、装備画面の適当なボックスに置きます。冒険画面から装備画面に移るにはアイテムをそのキャラクターの肖像の上に移動させ、その絵を『選択』します。

扉を開ける

下水道の中にある扉は全部が同じ様式で開くわけではありません。扉にはレバーやボタンで開くものがあります。この場合は、カーソルをレバーやボタンに合わせ、『選択』してください。鍵が掛かっている扉の場合は、鍵を鍵穴に『選択』するか、盗賊が鍵開け道具を鍵穴に『選択』するかしなければなりません。

パラディンが治療する

手に持つホーリーシンボルを『使用』し、「呪文メニュー」から「レイ・オン・ハンズ」の“呪文”を『選択』し、続いて目標となるキャラクターを『選択』します。

鍵をこじ開ける

鍵をこじ開けるには盗賊の鍵開け道具を『取得』し、鍵の上で『選択』します。鍵に罠を見つけたときはシーフが自動的に解除を試みます。

巻物の呪文を呪文書に書き写す

キャンプボタンを『選択』し、「呪文」コマンドを、続いて「巻物を書き写す」を『選択』します。書き写し可能な呪文すべてが表示されます。

アイテムを取る

カーソルをアイテムの上に動かし『取得』します。アイテムを背負い袋やベルト袋に入れたり身につけたりするには、アイテムをキャラクターの肖像の上に動かして『選択』することで装備画面を出し、アイテムを目的の場所に『選択』します。

アイテムを投げる

アイテムを『選択』し、3Dウインドウに移動させ、ウインドウの中央線より上でもう一度『選択』すると物を投げることができます。3Dウインドウの中央線より下で『選択』するとアイテムを置くことになります。こういう投げ方は「飛び道具を投げる」で説明してあるダーツやダガーを“投げる”のとは別の投げ方です。

アンデッドを退散させる

3レベル以上のパラディンとすべてのクレリックは、目に見えるアンデッドを退散させようと自動的に試みます。後ろや側面からパーティーに近づいてくるアンデッドは冒険者たちがアンデッドと面と向き合うまでは影響を受けません。

扉の鍵を開ける

扉の鍵を開けるには、鍵を『取得』し、鍵穴の上で『選択』します。

アイテムを身につける

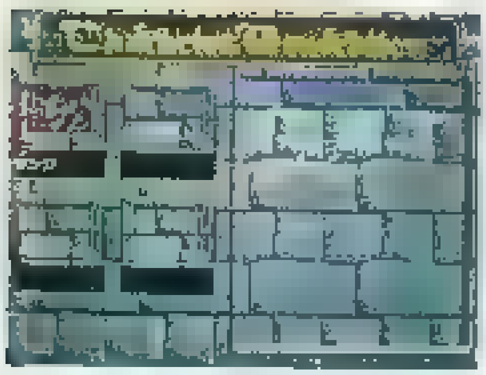
鎧、兜、指輪といったアイテムを身につけるには、そのアイテムを『取得』し、装備画面の適当なボックスに置きます。冒険画面から装備画面に移るにはアイテムをそのキャラクターの肖像の上に移動させ、その絵を『選択』します。

パーティー作成

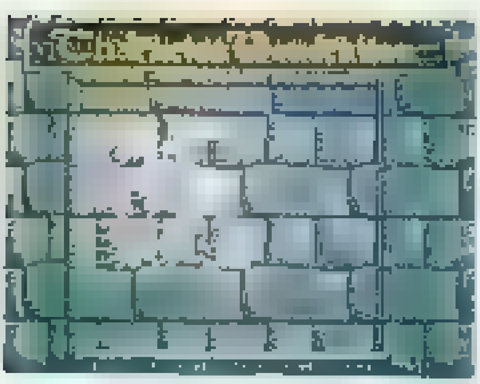
カセットをスーパーファミコン本体に差し込み、ゆっくり確実に電源スイッチをON➡OFF➡ONして下さい。



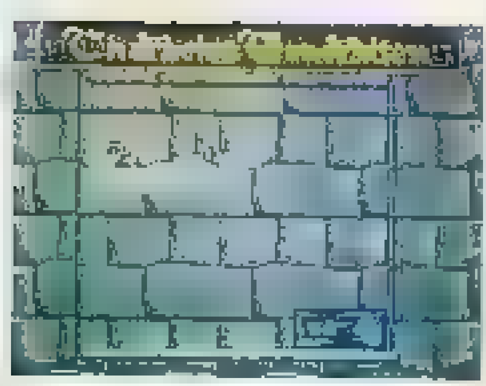
デモ画面がタイトル画面になった時にカーソルを“さいしょから”に合わせてクリックします。



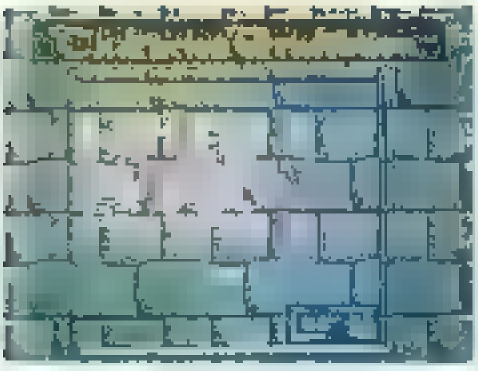
“キャラクタージェネレーション”のボックス選択画面になります。作成したいキャラクターのボックスをクリックします。このとき、作成済みのキャラクターの顔をクリックすると、キャラクターを作成し直せます。



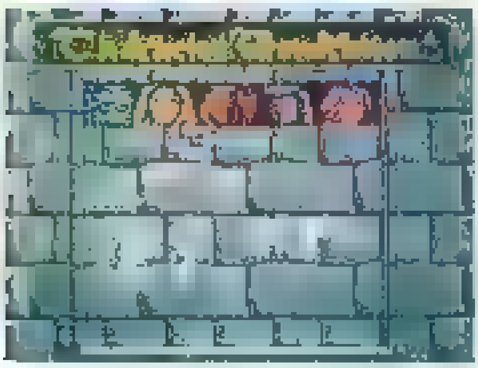
種族を選択します。



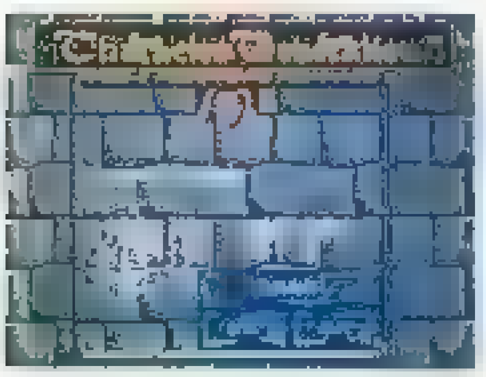
職業を選択します。



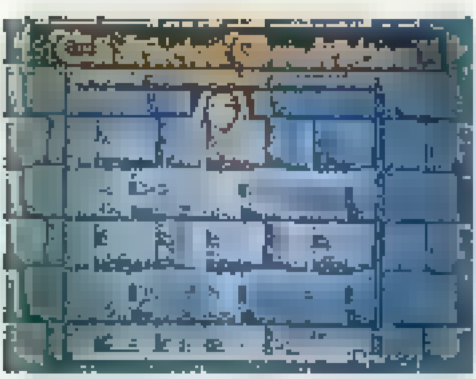
属性を選択します。



顔を選択します。直接顔をクリックすると決定します。



“さめなおし”をクリックすると全パラメーターの振り直しをします。“かお”をクリックすると前の画面に戻ります。“OK”で決定です。



最後に名前を入力します。カーソルで直接文字をクリックします。入力中の文字変更は、入力した文字をクリックします。入力中の文字変更は、入力した文字をクリックします。ENDをクリックするとキャラクター作成終了です。４人のキャラクターができると、いよいよ冒険の始まりです。

パーティーは、4人のキャラクターで構成されています。キャラクターは、それぞれに異なった長所と弱点を持っています。キャラクターは、種族、クラス、各種能力値といったパラメータを持っています。
このゲームでは、6つの種族からキャラクターの種族を選べます。ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング、にんげんの6種類です。

クラスは、キャラクターの職業を表わすものです。基本となるクラスは、クレリック、ファイター、レンジャー、メイジ、パラディン、シーフの6種類です。
種族によっては同時に2つ以上のクラスを併せ持つこともできます。複数のクラスを同時に併せ持つことを、マルチクラスと呼びます。レベルは、どの職業についても最大13レベルまで上がりますが、種族によってはそれ以下の場合もあります。

能力値は、そのキャラクターの肉体的、精神的な強さを表しており、STR(体力)、INT(知性)、WS(知恵)、DEX(器用さ)、CON(体質)、CHA(魅力)の6つがあります。

種族

ドワーフ

ドワーフは背が低く、がっしりした体つきの人間に近い種族です。身長は大体1メートル20センチから1メートル35センチ程度ですが、筋肉質のため、体重は70キロ前後もあります。寿命は350歳から450歳程度です。彼らは、金属細工から石の細工まで、あらゆる技術に優れていることで知られています。ドワーフは生まれつき魔法には縁がなく、呪文とほとんどの毒に対する耐性を持っています。

- 能力値修正：体質＋1、魅力－1

●可能クラス：クレリック、ファイター、シーフ、
ファイター／クレリック、ファイター／シーフ
●レベル上限：クレリック10レベル

エルフ

エルフは人間に似ていますが、いくらか背が低く、整った顔だちととがった耳で容易に人間との見分けがつきます。彼らは、1200年以上生きることも珍しくはありません。どのクラスのエルフも小さい頃から弓術を教えられていて、あらゆる種類のボウ、ロングソード、ショートソードを使用する際には、ボーナスを得ることができます。エルフは、スリープやチャームの魔法に対して、非常に強い耐性を持っています。また、レイズ・デッドの呪文は、エルフに対しては効力を発揮しません。

●能力値修正：器用さ＋1、体質－1
●可能クラス：クレリック、ファイター、メイジ、レンジャー、
シーフ、ファイター／メイジ、
ファイター／シーフ、メイジ／シーフ、
ファイター／メイジ／シーフ
●レベル上限：なし

ノーム

ノームは、ドワーフの遠い同族にあたりますが、ドワーフはノームが同族であるということを認めたがりません。ノームは600歳まで生きるのが普通です。ドワーフは寡黙で働き者ですが、ノームはもっとのんきで陽気です。
ノームは、魔法に対して、かなりの耐性を持っています。またコボルトと戦うときはボーナスが得られます。

●能力値修正：知性＋1、知恵－1
●可能クラス：クレリック、ファイター、シーフ、クレリック／
シーフ、ファイター／クレリック、ファイター／
シーフ
●レベル上限：クレリック9レベル

ハーフエルフ

混血であることによって、様々な長所を受け継いでいます。顔だちはエルフに似ていますが、身長と体重は、ほとんどのエルフより高く、重く、人間に近くなっています。エルフほど長寿ではありませんが、寿命は平均250年程度です。他の種族に比べ、ハーフエルフは選択できるクラスの組合わせが豊富です。生まれつきのスリープ、チャームの呪文に対する耐性は受け継いでいますが、純粋なエルフほどの耐性はありません。

- 能力値修正　なし
- 可能クラス：クレリック、ファイター、メイジ、レンジャー、
シーフ、ファイター／クレリック、ファイター／
メイジ、クレリック／レンジャー、クレリック
メイジ、シーフ／メイジ、ファイター／メイジ
クレリック、ファイター／メイジ／シーフ
- レベル上限：なし

ハーフリング

小柄な種族で、愛想のよさと、楽しいことが大好きなことで知られています。丸く大きな顔をしていて、大抵、縮れた髪を持っています。ハーフリングは大変背が低く、ドワーフよりもさらに小柄で、ふっくらとした体つきをしています。

ハーフリングは、生まれつきの魔法に対する耐性を持ち、スリングを使用する際にはボーナスを得ることができます。

- 能力値修正　器用さ＋1、体力－1
- 可能クラス：クレリック、ファイター、シーフ、ファイター/シーフ
- レベル上限：クレリック8レベル、ファイター9レベル

にんげん

人間は最も順応性の高い種族で、従って最も優勢な種族です。人間は、他の種族に比べ、体の大きさや肌の色、髪の色などが多様です。寿命は平均70年程度です。人間の社会も、他の種族の社会に比べ多様で、また、攻撃的で、物質主義に走りがちです。

- 能力値修正：なし
- 可能クラス：クレリック、ファイター、メイジ、パラディン、レンジャー、シーフ
- レベル上限：なし

クラス

クラスとは、職業のことです。種族によっては複数のクラスを兼ねることもできますが、基本的に6種類のクラスが選べます。

ファイター、レンジャー、パラディン、メイジ、クレリック、シーフ

冒険に必要な技能をすべて利用するには、パーティーには色々なクラスのキャラクターが必要となります。ただし、パラディンは属性がイビルのキャラクターのいるパーティーには加えることはできません。その為、パーティーにすでにイビルの属性を持つキャラクターがいる場合には、パラディンを作ることはできません。
それぞれのクラスには、ひとつ、あるいは複数の、最も重要となる能力値があります。最重要能力値が16かそれ以上あるキャラクターは、レベルの上昇がある程度早くなります。

クレリック

クレリックは戦うことのできる神官で、自分自身の信仰と同時に、武器を持つ腕にも信頼を置いています。クレリックの修業は、神の力による呪文と、制限のある武器の使用を含んでいます。すべての防具を身につけることができますが、武器に関しては、鎚、連接根棒といった刃のついていない打撃系の武器しか使用できません。

クレリックは、スケルトンなどのアンデッドモンスターに対して、特殊な力を持っています。クレリックはレベルアップするに従ってより多くの呪文を習得し、アンデッドに対する力も強くなります。

- 最重要能力値：知恵
- 可能な種族：にんげん、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフ、ハーフリング、ノーム
- 使用可能武器：メイス、フレイル、スタッフ、スリング
- 能力値の補正：WIZ(知恵)が15より低くなりません。

ファイター

ファイターは戦士で、武器と戦術の専門家です。ファイターの訓練は、すべての武器と防具の使用、ならびにメインテナンスを含んでいます。ファイターは、すべての防具と武器を制限なしに使用することができます。栄光のためであれ、富のためであれ、ファイターは勇気と技能のみが物を言う、最も戦闘の激しい場所に赴きます。

ファイターは、呪文を使うことは一切できませんが、彼らは魔法の武器や防具、あるいはリングやこてなどの魔法のアイテムを使用することはできます。

- 最重要能力値：体力
- 可能な種族：すべての種族
- 使用可能武器：すべての武器
- 能力値の補正：STR(体力)とCON(体質)が15より低くなりません。

メイジ

メイジは、魔法と呪文を唱えるジェスチャーの、神秘的な秘密を会得した人々です。メイジは戦闘が得意でなく、知恵と魔法の力に頼っています。戦闘になると、ファイター系のキャラクターやクレリックは敵に向けて突撃しますが、メイジは後方に下がって、魔法で敵を打ちのめします。
メイジは、呪文を唱える際の邪魔になるため、どんな防具も身につけることができません。また、あまり戦いが好きでないため、使える武器も非常に限られています。レベルが上がるにつれ、メイジは非常に強力になります。

- 最重要能力値　知性
- 可能な種族　にんげん、エルフ、ハーフエルフ
- 使用可能武器　ダガー、スタッフ、ダーツ
- 能力値の補正　INT(知性)が15より低くなりません。

パラディン

パラディンは、真実と正義の名の下に戦うエリート戦士です。ルールの遵守と善い行ないが、彼らの糧なのです。彼らは、クレリックさえも尊敬するほどの、純粋な信仰に基づいた生活を送っています。パラディンは、イビルの属性のキャラクターのいるパーティーには加わりません。
パラディンは、すべての防具、武器を使いこなす能力に加え、クレリック系の呪文を使う能力を持っています。パラディンは、魔法による攻撃や毒に対する耐性を持ち、また、どんな種類の病気にもかかることはありません。パラディンは、その“治療能力”を使って、1日に1度だけ治療を行なうことができます（1レベルにつき、2ポイントのヒットポイントを回復できます。）
レベル3に達したパラディンは、2レベル下のクレリック（つまりレベル1のクレリック）として、アンデッドの退散を行なうことができるようになります。

パラディンは、次のクレリック用呪文を唱えることができます。
ブレス、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・マジック、プロテクション・フロム・イビル、スロー・ポイズン
- 最重要能力値：体力、魅力
- 可能な種族：にんげんのみ
- 使用可能武器：すべての武器
- 能力値の補正：STR(体力)とCON(体質)が15より低くなりません。

レンジャー

レンジャーは、訓練された狩人であり、追跡者であり、森の住人です。剣やボウに頼るのと同じぐらい、機転と技能に頼って生きていくように教えられています。
ファイター同様、レンジャーもすべての防具、武器を使用できます。しかし、重い防具は彼らの特殊能力の妨げとなります。
- 最重要能力値：体力、器用さ、知恵
- 可能な種族：にんげん、エルフ、ハーフエルフ
- 使用可能武器：すべての武器
- 能力値の補正：STR(体力)とCON(体質)が15より低くなりません。

シーフ

シーフは、ひとつのグループとして扱うことが難しいクラスです。常に不満を持ち、彼らのことを疑ってもいない人々を襲うような悪いものもいれば、基本的によい人物なのですが、体力に欠けるものもいます。熟練したシーフがパーティーに加わると、パーティーの生存率が高くなるということは、冒険者たちの間では随分前から知られていることです。特に、ワナの仕掛けられたドアを開ける時などには、シーフの存在が大変重要です。
シーフは、自由に、そして静かに動き回る必要があるので、皮製以外の防具を身に付けている場合、能力がフルに発揮

できなくなります。シーフは、クレリックやメイジよりは、多くの武器を使用することができます。

- 最重要能力値：器用さ
- 可能な種族　すべての種族
- 使用可能武器　すべての武器
- 能力値の補正：DEX(器用さ)が16より低くなりません。

属性

属性とは、そのキャラクターの生きかた、周囲の人々に対してどう振る舞うか、といった人生哲学のようなものです。キャラクターのクラスによっては選べない属性もありますが、基本的には以下の9種類があります。

ローフル・グッド、ニュートラル・グッド、
ケイオティック・グッド、ローフル・ニュートラル、
トゥルー・ニュートラル、ケイオティック・ニュートラル、
ローフル・イビル、ニュートラル・イビル、
ケイオティック・イビル

属性は、そのキャラクターの物の見方、生き方を表わすものです。属性は、2つの部分から成り立っています。ひとつはそのキャラクターの世界観、そしてもうひとつは道徳観念です。

■世界観

ローフル

そのキャラクターが社会の枠組みとルールの制限内で働くことを表します。

ニュートラル

そのキャラクターが、時には社会を重視し、時には個人を

重視することを表します。

ケイオティック

そのキャラクターが、社会や他人のことよりも、常に自分自身のことを重要視していることを示しています。

■道徳観念

グッド

そのキャラクターが、道徳的で正直な行動を取ろうとすることを表しています。

ニュートラル

その場の状況に応じて、場当り的な道徳観念に沿って行動します。

イビル

他人のことなど顧みず、あきらかに悪意に満ちた行動を取ります。

能力値

キャラクターの能力値はコンピューターが決めます。この一連の数値は、キャラクターの生まれつきの能力、身体機能を表します。キャラクターは、以下の6種類の数値を能力値として持っています。

STR(体力)、INT(知性)、WIZ(知恵)、DEX(器用さ)、CON(体質)、CHA(魅力)

能力値は、3から18までの数字が基本の数値となります。種族を選択すると、コンピューターによって、この基本数値に種族による修正が自動的に加えられることになります。能力値の上限は、魔法のアイテムによる修正がない限り、19です。ファイター系キャラクターは、パーセンテージで

整される付加的な体力値を持つ場合があります。能力値の数字が大きければ大きいほど、その能力が優れていることを示します。

STR(体力)

体力は、肉体的な力、筋肉の量、スタミナを統轄する数値です。ファイター系のキャラクターは、パーセンテージ表示の付加的な体力値（18を超える体力値をパーセンテージで表したもの）を持つ場合があります。たとえば、18/23とあれば、基本の体力値18の上に、23パーセントの付加的体力値を持っているということになります。体力値の高いキャラクターは、戦闘で有利になります。ハーフリングのファイター系キャラクターは、付加的体力を持つことはありません。

DEX(器用さ)

器用さは、敏捷性、視覚から手先までの反応の速さ、反射スピードを表します。この能力の高いキャラクターは、敵の攻撃が当たるかどうかの判定に使うアーマー・クラスが低く（敵の攻撃が当たりにくく）なります。器用さが高いと、スリングやボウで攻撃する際にもボーナスが得られます。器用さが16以上あると、両手に武器を持って戦うときの不利な修正が、いくらか軽減されます。

CON(体質)

体のコンディション、健康状態、体の強靱さを表すパラメータです。この数値が高いと、ヒット・ポイントが多くなります。

INT(知性)

記憶力、理解力、学習能力を表します。メイジの腕のよさ、

そして生き残ること自体が、魔法を学び、そして使うことにかかっているので、知性はメイジの最重要能力となっています。

WIZ(知恵)
判断力、啓発する力、意志の力、直感力を合わせたものです。7以下の知恵を持つキャラクターは、魔法に対して無力で、15以上の知恵を持つキャラクターは、魔法に対するある程度の耐性を持っています。13以上の知恵を持つクレリックは、より多くの呪文を授かることができます。

CHA(魅力)
キャラクターの魅力、説得力、リーダーとしての資質を表します。

その他のパラメータ

種族、クラス、能力値の他にも、キャラクターは、ゲーム中に変化する可能性のあるいくつかのパラメータを持っています。アーマー・クラス、ヒット・ポイント、経験値、レベル、属性といったものがそれです。

アーマー・クラス(AC)
そのキャラクターが敵に攻撃されたとき、敵の攻撃の当たりやすさ、ダメージを受ける可能性の高さを表します。アーマー・クラスの数値が小さければ小さいほど、そのキャラクターはダメージを受けにくくなります。アーマー・クラスは、ゲーム中、キャラクターが鎧や盾を身につけた場合にのみ、変化します。器用さが高いキャラクターは、低いアーマー・クラスを得ることができます。

ヒット・ポイント(HP)

キャラクターやモンスターが、どれくらいのダメージをくらうと、戦闘不能になったり死亡したりするかを表します。この値が高ければ、より多くのダメージに耐えることができます。ヒット・ポイントがゼロに達すると、そのキャラクターは意識不明の状態になり、−10以下になると、そのキャラクターは死んでしまいます。

経験値(EXP)

そのキャラクターが、どれだけのことを成し遂げたかを表します。モンスターを倒したり、宝を発見したり、冒険の一部を終了することによって、経験値を得ることができます。キャラクターが16以上の最重要能力値を持っている場合、そのキャラクターの得る経験値は10パーセント割増しされます。
一定の経験値を得ると、キャラクターは次のレベルへ昇格します。すべてのキャラクターは、ゲーム開始時点で、すでにある程度の経験値を持っています。マルチクラスのキャラクターでは、開始時の経験値は、それぞれのクラスに均等に分けられています。

レベル

キャラクターが、自分の職業(クラス)において、どれぐらい腕を上げたかを表します。次のレベルに昇格するための経験値を稼ぐと、そのキャラクターのヒット・ポイント、戦闘能力、魔法攻撃や毒に対する耐性が向上します。メイジ、クレリック、高いレベルのパラディンは、レベルの上昇に伴ってより多くの呪文を記憶（授かる）できるようになり、また、新しいレベルの呪文を唱えられるようになります。レベルの上昇は、そのキャラクターが次のレベルに必要な経験値を稼いだ時点で、自動的に起こります。

呪文のレンジ(射程距離)		呪文の持続時間	
0	パーティーのメンバーを対象とする呪文	瞬間的	瞬間的に効果を表し、継続しない
近距離	隣接するスクエア	短時間	1戦闘ラウンド
		中程度	効果はしばらく継続
中距離	2スクエアまで	長時間	効果がかなり長く継続
遠距離	見える範囲	永　久	効果はゲーム中継続
		不　定または特　殊	それぞれ異なる

メイジの呪文

メイジの呪文レベル1

アーマー(鎧)

- レンジ：0
- 継続時間：特殊
- 対　　象：キャラクター1人

この呪文によって、メイジは目標となったキャラクターを魔法のフィールドで包み込み、スケール・メイル(AC6)と同様の防御力を与えることができます。すでにアーマー・クラスが6以下のキャラクターには効果がありませんし、シールドの呪文と併せて使っても相乗効果は得られません。

バーニング・ハンズ(炎の手)

- レンジ：近距離
- 継続時間：瞬間的
- 対　　象：目標1体

メイジがこの呪文を唱えると、すべてを焼き尽くす火炎が

メイジの指先から噴出します。メイジのレベルが上がれば、与えるダメージも大きくなります。

ディテクト・マジック（魔力の感知）

- レンジ　0
- 継続時間　短時間
- 対　　象：パーティーの持っているアイテム

この呪文で、パーティーのメンバーが持っているアイテムに魔法がかけられるかどうかを確かめることができます。パーティーの持っているアイテムのうち、魔法のかけられるものが短時間光ります。

マジック・ミサイル（魔法の矢）

- レンジ：遠距離
- 継続時間：瞬間的
- 対　　象　目標1体

メイジが魔法の矢を作り出し、ひとつの目標を的確にヒットします。もし2体以上のモンスターがいれば、呪文を唱えたキャラクターと同じ側にいるモンスターに自動的に当たります。マジック・ミサイルは、メイジのレベルが上がれば、与えるダメージも大きくなります。

シールド（盾）

- レンジ：0
- 継続時間：短時間（レベルが上がると有効時間が長くなる）
- 対　　象：呪文を唱えた本人

この呪文は、メイジの前に目に見えない障害物を作り出します。この障害物は、マジック・ミサイルを完全に遮断するとともに、ダーツ、スピアなどの投擲武器による攻撃に対してAC2、スリング、弓矢などの飛び道具による攻撃に対してAC3の防御効果を生み出します。アーマーの呪文と一緒に使用しても、相乗効果はありません。

ショッキング・グラスプ(電撃)

●レンジ：近距離
●継続時間：不定、またはメイジがモンスターに触れるまで
●対象：目標1体

魔法の力によって、呪文を唱えた者の手に強い電気を帯びさせます。帯電した手は、呪文を唱えた者が隣接するモンスターに触れるか、あるいは自然に放電してしまうまでそのままの状態になります。この呪文を唱えると、電気を帯びた手のグラフィックが表示されます。前列にいるメイジは、接近戦闘用兵器のように、この手を使ってモンスターを攻撃することができます。

メイジの呪文レベル2

インビジビリティー(透明)

●レンジ：0
●継続時間：特殊
●対象：目標ひとり

この呪文は、目標となったキャラクターを敵の視界から消してしまいます。そのキャラクターは、モンスターを攻撃するまで不可視の状態になります。強力なモンスターの中には、不可視の状態のキャラクターの存在を感知したり、はっきりと姿が見えるものもいます。

メルフズ・アシッド・アロー(メルフの酸の矢)

●レンジ：遠距離
●継続時間：特殊
●対象：目標1体

魔法の力で矢が作り出され、自動的に目標を攻撃します。また、レベルが上がると、攻撃回数が増えます。

スティンキング・クラウド(悪臭の雲)

●レンジ：中距離
●継続時間：中程度

●対　　象　目標1マス

密集した有毒な蒸気を渦巻かせます。どんな生き物でもキャラクターでも、雲の中に入れば、吐き気を起こして戦闘不能になる可能性があります。

メイジの呪文レベル3

ディスペル・マジック（魔法の解除）

●レンジ：遠距離
●継続時間：瞬間的
●対　　象：パーティー全体

この呪文は、パーティーに影響を与えているすべての呪文の効果を打ち消します。治療系の呪文は打ち消しませんが、ホールド・パースン、クラウドキルやそれに似た呪文の効果はなくなります。

ファイアーボール（火球）

●レンジ：遠距離
●継続時間：瞬間的
●対　　象：目標1マス

ファイアーボールとは、目標のスクエアにある物すべてにダメージを与える爆発性を持った炎の噴流です。レベルが上がれば与えるダメージも大きくなります。

フレイム・アロー（炎矢）

●レンジ：遠距離
●継続時間：特殊
●対　　象：目標1体

炎のエネルギーのこもった"矢"を発射し、最高で30ポイントのダメージを与えます。

ヘイスト（加速）

●レンジ：0
●継続時間：中程度（レベルが上がると有効時間が長くなる）

●対　　象：メイジのレベルにつきひとり

この呪文は、目標となったキャラクターの行動、攻撃を通常の2倍の速度で行なえるようにします。ただし、呪文を唱えるスピードは、2倍にはなりません。

ホールド・パースン（金縛り）

●レンジ　遠距離
●継続時間　中程度（レベルが上がると有効時間が長くなる）
●対　　象：4目標まで

人間、半人間、ヒューマノイドに効果があります。この呪文の影響下にあるキャラクターは硬直し、動くことも話すこともできなくなります。

インビジビリティー10'レイディアス（3メートル透明の場）

●レンジ：0
●継続時間：特殊
●対　　象：パーティー全体

この呪文によって、パーティー全体が敵の視界から消えます。パーティーのメンバーは、敵を攻撃するまで不可視の状態であり続けます。強力なモンスターになると、不可視の状態にあるキャラクターの存在を感じ取ったり、見ることのできるものもいます。

ライトニング・ボルト（稲妻の矢）

●レンジ　遠距離
●継続時間：瞬間的
●対　　象：2マス

この呪文は、強力な電気のエネルギーでできた矢で敵を攻撃するものです。矢は最初の目標を攻撃した後、次のスクエアをも攻撃します。レベルが上がれば、与えるダメージも大きくなります。

バンピリック・タッチ（吸血鬼の手）

●レンジ　0

●継続時間：1回の攻撃
●対　　象　呪文を唱える本人
この呪文を唱えると、輝く手のグラフィックが表示されます。前列にいるメイジは、この手を接近戦用兵器の様に使って、敵を攻撃することができます。敵に与えたダメージと同じだけのヒット・ポイントがメイジのヒット・ポイントに一時的に加算され、メイジが受けたダメージは、まずこのポイントから差し引かれていきます。この呪文は、スケルトンなどのアンデッド・モンスターには効果がありません。

メイジの呪文レベル4

フィア(恐怖)

●レンジ　0
●継続時間．中程度(レベルが上がると有効時間が長くなる)
●対　　象．2マス
この呪文は、円錐状の"恐怖の場"を作り出します。この呪文の影響を受けた生き物は、恐れをなしてパーティーから逃げ出します。

アイス・ストーム(氷の嵐)

●レンジ：中距離～遠距離(レベルが上がるとレンジが長くなる)
●継続時間：瞬間的
●対　　象．3×3マス
この呪文は、巨大なひょうの雨を降らせ、ダメージを与えます。

ストーンスキン(石の肌)

●レンジ：0
●継続時間：特殊
●対　　象：ひとりのキャラクター
呪文をかけられたキャラクターは、切る、殴る、射つなどの攻撃に対して免疫ができます。ストーンスキンは、ほぼすべての物理的攻撃から守ってくれます。攻撃に対する有効回数は、レベルによって変わります。

メイジの呪文レベル5

クラウドキル(死の雲)

- レンジ：近距離
- 継続時間：中程度(レベルが上がると有効時間が長くなる)
- 対象：目標1マス

恐ろしい黄緑色の蒸気の雲をうねらせ、ジャイアントリーチのような下級モンスターはただちに撃退します。ヘルハウンドのような生き物なら死を免れる可能性もあります。

コーン・オブ・コールド(冷気の場)

- レンジ：0
- 継続時間：瞬間的
- 対象：3スクエア

メイジは、この呪文で円錐状の絶対零度以下の冷気の場を作り出し、ダメージを与えます。レベルが上がれば、与えるダメージが大きくなります。

ホールド・モンスター(モンスターの金縛り)

- レンジ：遠距離
- 継続時間：中程度(レベルが上がると有効時間が長くなる)
- 対象：1スクエア

この呪文は、ホールド・パースンの呪文に似ていますが、もっと色々な種類のモンスターに効果がありますが、この呪文もアンデッド・モンスターには影響を与えることはできません。

クレリックの呪文

クレリックの呪文レベル1

ブレス(祝福)

- レンジ：0
- 継続時間：中程度

●対　　象：パーティー全体

この呪文を唱えると、パーティー全体の士気が高まります。パーティーのメンバーは、攻撃に際してボーナスを受けることができるようになります。ブレスを複数回唱えても、効果は変わりません。パラディンも、ブレスを唱えることができます。

コーズ・ライト・ウーンズ（軽傷を負わせる）

●レンジ：近距離
●継続時間：永久
●対　　象：１目標

この呪文を唱えることで、敵に１～８ポイントのダメージを与えることができます。

キュア・ライト・ウーンズ（軽傷の治癒）

●レンジ：0
●継続時間：永久
●対　　象：キャラクターひとり

この呪文を負傷したキャラクターに唱えることで、１～８ポイントのヒット・ポイントを回復することができます。高レベルのパラディンも、この呪文を唱えることができます。

ディテクト・マジック（魔力の感知）

●レンジ：0
●継続時間：瞬間的
●対　　象：パーティーの持っているアイテム

パーティーの持っているアイテムに魔法がかけられているかどうかを調べます。魔法のアイテムがあれば、しばらくの間、魔法がかけられていることが示されます。
パラディンも、この呪文を唱えることができます。

プロテクション・フロム・イビル（悪からの守り）

●レンジ：0
●継続時間：中程度（レベルが上がると有効時間が長くなる）

●対　　象：キャラクターひとり

この呪文は、対象となったキャラクターを魔法のからで包み込みます。そのからは、悪の属性を持つ生物からの攻撃を防ぎます。パラディンも、この呪文を唱えることができます。

クレリックの呪文レベル2

エイド(援助)

●レンジ：0
●継続時間：短時間〜中程度(レベルが上がると有効時間が長くなる)
●対　　象：キャラクターひとり

この呪文は、ブレスの呪文の効果に加え、対象となったキャラクターに、1〜8ポイントの追加ヒット・ポイントを一時的に与えることができます。

フレーム・ブレード(炎の刃)

●レンジ：近距離
●継続時間：中程度(レベルが上がると有効時間が長くなる)
●対　　象：1目標

この呪文を唱えると、炎のような刃がクレリックの手から飛び出します。飛び出した刃は普通の剣と同様に敵を攻撃します。フレーム・ブレードを唱えると、炎の剣のグラフィックがクレリックの手に表れます。これを通常の接近戦用武器のように使って敵を攻撃してください。

ホールド・パースン(金縛り)

●レンジ：遠距離
●継続時間：短距離〜中程度(レベルが上がると有効時間が長くなる)
●対　　象：1スクエア

この呪文は、人間、半人間、ヒューマノイドに対して効力を持っています。この呪文の影響下にある生物は硬直し、動くことも話すこともできなくなります。

スロー・ポイズン(毒の不活性化)

●レンジ：0
●継続時間：長時間（レベルが上がると有効時間が長くなる）
●対　　象：キャラクターひとり

この呪文は、限られた時間の間、あらゆる毒の効果を鈍らせます。この呪文の効果が切れると、ニュートラライズ・ポイズンの呪文がかけられない限り、毒を受けているキャラクターは通常に戻った毒の効果に苦しめられることとなります。この呪文はパラディンも唱えることができます。

クレリックの呪文レベル3

クリエイト・フード・アンド・ウォーター（食料と水の合成）

●レンジ：0
●継続時間：永久
●対　　象：特殊

この呪文は、魔法の力でパーティー用の食物を造り出すものです。キャラクターの空腹ゲージが空白で、そのまま何も食べないでいると、24時間ごとに1ヒット・ポイントのダメージを受けることになります。飢えているメイジやクレリックは、呪文を記憶したり授かったりすることができません。

ディスペル・マジック（魔法の解除）

●レンジ：遠距離
●継続時間：瞬間的
●対　　象：パーティー全体

この呪文は、パーティーに影響を与えているすべての呪文の効果を打ち消します。治療系の呪文は打ち消しませんが、ホールド・パーソン、ブレスなどの呪文の効果はなくなります。

マジカル・ベストメント（魔法の衣）

●レンジ：0
●継続時間：中程度（レベルが上がると有効時間が長くなる）
●対　　象：呪文を唱える本人

この呪文はクレリック自身のローブに魔法の影響を与え、最低でもチェーン・メイルと同様(AC5)の防御力を与えます。この呪文は、複数回唱えても効果は重複しませんし、他の防御系の呪文や鎧と効果が重複することもありません。

プレーヤー(祈り)

- レンジ：0
- 継続時間：短時間〜中程度(レベルが上がると有効時間か長くなる)
- 対　　象：パーティー全体

この呪文は、レベル1のブレスを強力にした呪文です。パーティーの戦闘能力を上げ、敵の戦闘能力を下げます。この呪文を複数回唱えても、効果が重複することはありません。

リムーブ・パラリシス(麻痺の回復)

- レンジ：0
- 継続時間：永久
- 対　　象：1〜4人のキャラクター

魔法による麻痺、また麻痺に似た状態のキャラクターを回復させます。ホールドやスローの呪文の効力も打ち消すことができます。

クレリックの呪文レベル4

コーズ・シリアス・ウーンズ(重傷を負わせる)

- レンジ：近距離
- 継続時間：永久
- 対　　象：1目標

この呪文は、レベル1のコーズ・ライト・ウーンズと同様のものですが、最高17ポイントのダメージを与えられます。この呪文で敵を攻撃するためには、クレリックが前列にいなければいけません。

キュア・シリアス・ウーンズ(重傷の治癒)

- レンジ：0

●継続時間：永久
●対　　象：キャラクターひとり
レベル1の呪文、キュア・ライト・ウーンズと同じような呪文ですが、最高17ポイントのヒット・ポイントの回復ができます。

ニュートラライズ・ポイズン（毒の中和）

●レンジ：0
●継続時間：永久
●対　　象：キャラクターひとり
あらゆる毒に対する解毒効果があります。すでにキャラクターが毒の影響で死亡してしまった場合には、この呪文で生き返らせることはできません。

プロテクション・フロム・イビル10'レイディアス（悪からの守り）

●レンジ：0
●継続時間：中程度～長時間（レベルが上がると有効時間が長くなる）
●対　　象：パーティー全体
この呪文は、レベル1のプロテクション・フロム・イビルと同様の呪文ですが、パーティー全体に影響するところが違います。

プロテクション・フロム・ライトニング（稲妻からの守り）

●レンジ：0
●継続時間：中程度～長時間
●対　　象：パーティー全体
あらゆる種類の電気による攻撃から守ってくれます。クレリックが自分にかけたときは、完全に攻撃から防御され、自然に呪文の効果がなくなるか吸収した電気によるダメージが10×クレリックのレベルポイントになるまで効果は続きます。その他のキャラクターにかけたときは、ダメージを50%に減らしてくれます。

クレリックの呪文レベル5

コーズ・クリティカル・ウーンズ(致命傷を負わせる)

- レンジ：近距離
- 継続時間：永久
- 対象：1目標

レベル1のコーズ・ライト・ウーンズと同様の呪文ですが、最高で27ポイントのダメージを与えられます。この呪文で敵を攻撃するには、クレリックは前列にいなければなりません。

キュア・クリティカル・ウーンズ(致命傷の治癒)

- レンジ：0
- 継続時間：永久
- 対象：キャラクターひとり

レベル1のキュア・ライト・ウーンズに似た呪文です。最高27ポイントのヒット・ポイントを回復できます。

フレーム・ストライク(炎の攻撃)

- レンジ：遠距離
- 継続時間：瞬間的
- 対象：1スクエア

クレリックはこの呪文を使って空から炎の柱を呼び寄せます。最高で48ポイントのダメージを与えられます。

レイズ・デッド(死者の復活)

- レンジ：0
- 継続時間：永久
- 対象：キャラクターひとり

クレリックはこの呪文で、エルフ以外のキャラクターの蘇生を試みることができます。成功の可能性は、死んだキャラクターの体質値によって変わります。

ジャイアントリーチ

このなめくじのようなぬるぬるした寄生虫は、獲物の死体から体液をすすって生きています。リーチは湿地や下水道のぬかるみ、泥、ぬめりの中で、怪しみもせずにいる獲物を待ち構えます。





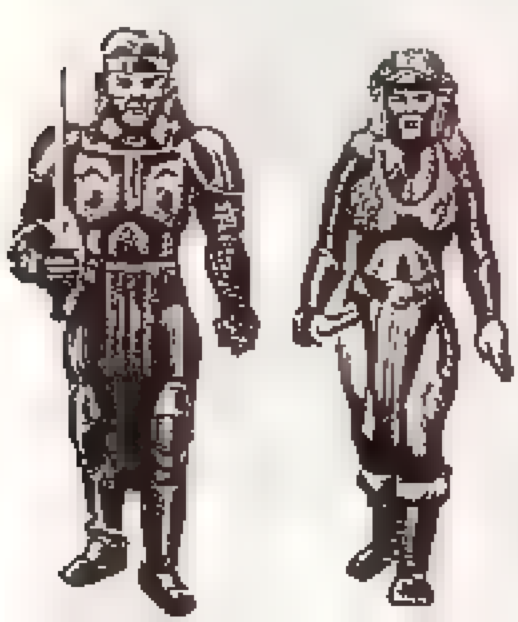
クオートア

魚人間の古代種族で、地下の洞穴に住んでいます。クオートアは衣服を身につけず、武器とわずかな持ち物のために皮のベルトだけしています。



フリンド

この人間型の生き物は、犬の頭をした筋肉隆々の人間といったところです。フリンドには並みの知性があり、地下でも洞穴でも見られます。



ドロウ

ドロウはみな呪文をかけることができ、アダマント合金の剣を装備していることもよくあります。

ケンク



この生き物は人間型の鷹といったところで、腕も翼も持っています。ケンクはみな持って生まれた盗みの能力があり、人間型の種族を悩ませたり迷惑をかけることを楽しむひねくれた生き物です。

ジャイアントスパイダー



この肉食モンスターは多くの地方に出没し、コボルドや冒険者のような厄介者の数が増えないようにします。ジャイアントバスターは巣を張り、油断した獲物をとらえ、毒のひと噛みで攻撃します。

マインドフレイヤー



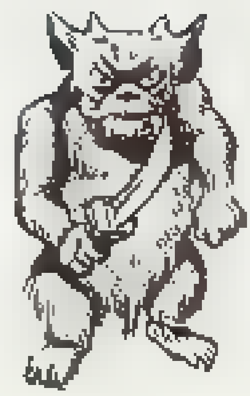
『イノシッド』とも呼ばれ、地下に住むものの中でももっとも恐るべき生き物に属します。マインドフレイヤーは知的生命の精神を餌にします。



ドワーフ

ドワーフは強靱な戦士で、毒と魔法攻撃に耐性を持っています。

コボルド



臆病でかつサディスティックな性癖があることで知られるコボルドは、大集団を組んでいるときだけ危険になるのが普通です。先祖代々ノームを憎んでいて、目にはいるとすぐ攻撃してきます。コボルドは徒党を組んだり、離れて攻撃するのを好みます。



ゴーレム

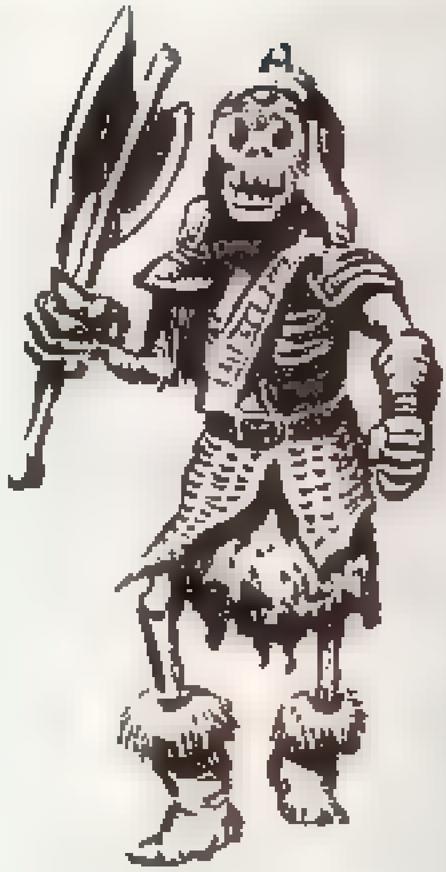
ゴーレムは自然精霊力を用いて人工に生命を吹きこまれた生き物です。儀式の方法は少数の強力な魔法使いの間だけの、厳密な秘密になっています。ゴーレムはまったく恐れを知らず、ひたすら一心に戦います。

ラストモンスター



あらゆる金属を食べたがる地下の生き物です。食べ物（鎧、武器といったもの）の匂いに感づくと、豹変します。このモンスターが金属を触角で打ちつづけると、金属はむしばまれ、この生き物の食べ物になります。魔法武器でさえ、ラストモンスターの攻撃を受けることがあります。

スケルトン



魔法の力で生命を吹きこまれた死体で、強力な魔術師あるいは僧侶の手で作られ操られます。知性や意思はまったくありませんので、スケルトンには眠りや魅了、金縛りの呪文は効きません。恐れもまったく知らず、絶対に戦いから退こうとはしません。



ゾーン

この生き物はもともと〈地の精霊界〉の住民で、地下深くで貴金属を餌にして生息し、悪意によるというよりは、宝石や貴金属のために攻撃をしかけるようです。



ゾンビ

スケルトン同様、ゾンビは強力な魔術師や僧侶の手で生命を吹きこまれたり操られるアンデッドの生き物です。ゾンビは動きが遅くぎこちないのですが、一度決めるとものすごいしつこさで攻撃してきます。

ヘルハウンド



ヘルハウンドはとても大きく、錆色か褐色の獣で、燃える赤い目をしています。この獣の斑点、歯、舌はすすのように真っ黒です。この獣は炎のブレスと鋭い歯で攻撃してきます。



ドライダー

この奇妙な生き物はドロウの頭部・胴体とジャイアント・スパイダーの下半身を持ちます。ドライダーは武器で攻撃もしますし、呪文も同じくらい使ってきます。

ディスプレイサービースト



ディスプレイサービーストは藍色のピューマのようなもので、肩から2本の力あふれる触手が伸びています。この名前はもっとも危険な特徴を言い表しています。──自身の像を、本当の位置から3フィート離れたところに浮かぶよう"置き換える"能力です。このためディスプレイサービーストは戦闘で攻撃するのにとても厄介です。



マンティスウォリアー

『スクークリーン』とも呼ばれる肉食の昆虫人間です。マンティスウォリアーは人間の大きさをした獲物をとらえるかまきりのようなものです。マンティスウォリアーは独特の、恐ろしげな刃のついた竿状武器で武装しています。

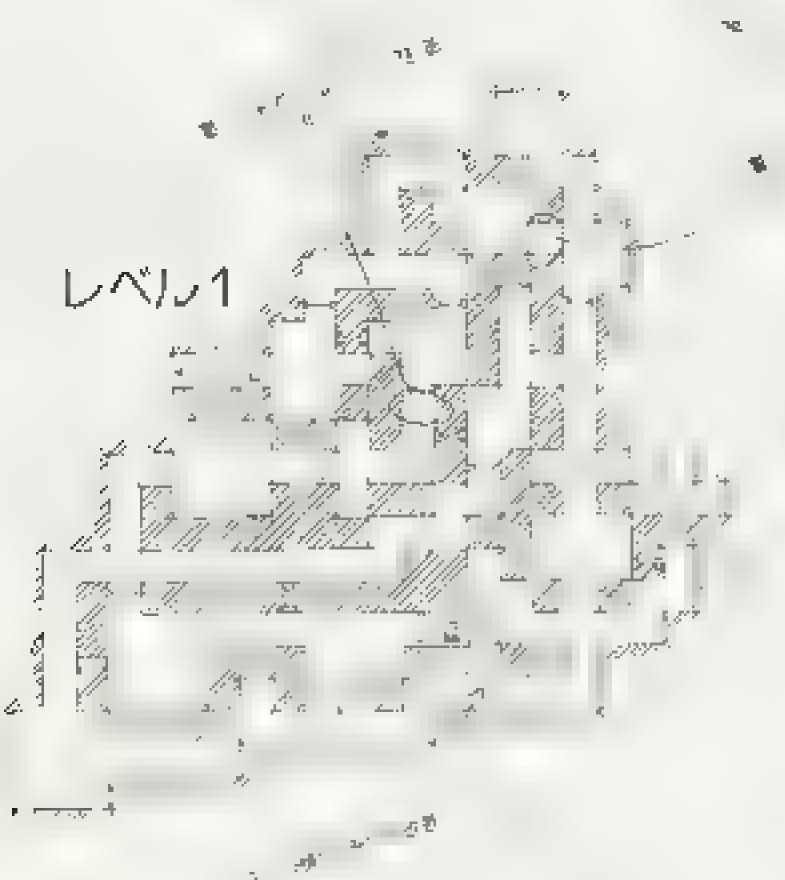


ビホルダー

ビホルダーは球形の身体で、生まれつきの浮遊力で移動します。ビホルダーの球型の胴には10の茎が伸びていて、その中心には大きなひとつ目と、かみそりのような歯並びで縁どられ大きく開いた胃があります。目の茎ひとつひとつに独特の魔法能力があります。それぞれを使ってビホルダーは複数の異なる呪文をかけることができます。

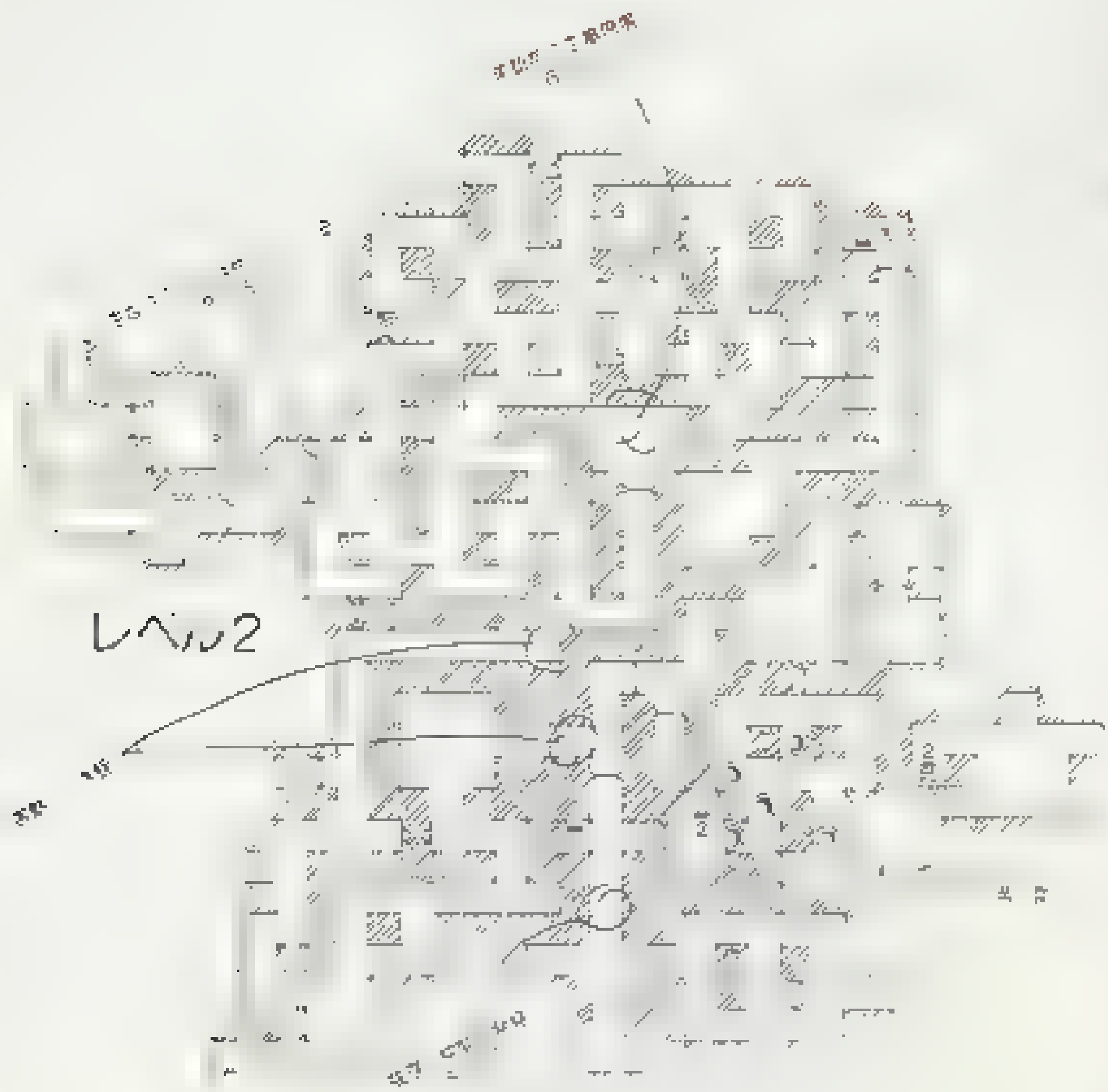
レベル1…下水溝上層部
われわれの案内役は種族も未確認のみすぼらしいヒューマノイドだ。わたしは彼の本来の名前を発音できない。それで、彼をわたしの異母兄弟の名前をとって、ベネットと呼んでいる。われわれは下水溝システムのトンネルとカタコンブの中を彼の後について進んで行くと、大きな犬のような生き物——コボルドとはっきり分かる、かすかな足音が聞こえてきた。

レベル1



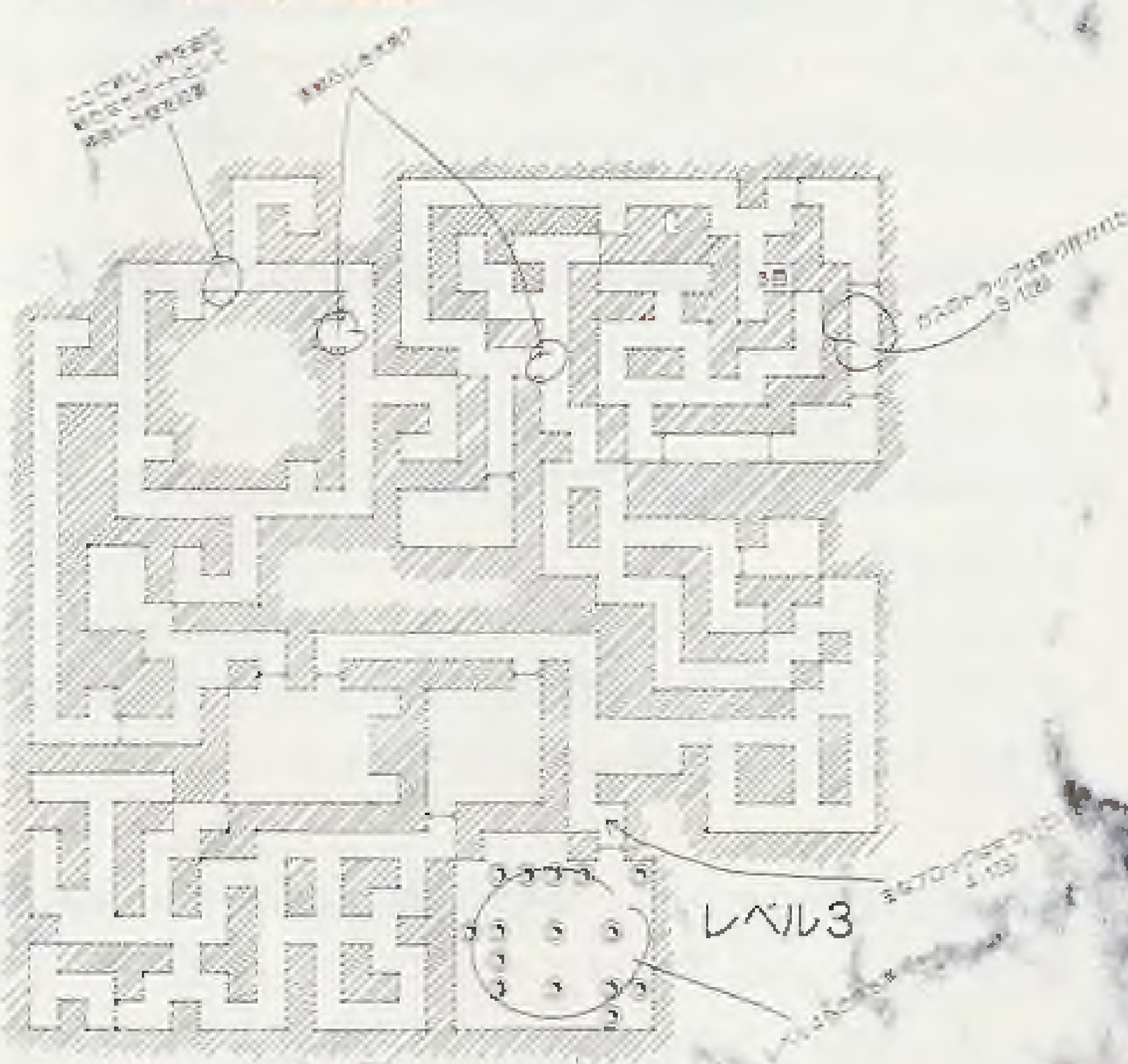
壁／ヘドロに覆われた赤いレンガ
生息するモンスター／コボルド、ジャイアントリーチ
落ちているもの／武器…石、ダーツ＋2、矢
防具…盾
アイテム…食料、鍵開け道具、ハーフリングの骨、スクロール
メイジ…ディテクト・マジック、アーマー
クレリック…ブレス

レベル2‥下水溝中層部



壁／ヘドロに覆われた赤いレンガ
生息するモンスター／スケルトン、ゾンビ
落ちているもの／武器 石、スリング、矢、弓、石の短剣
防具 ‥レザー・ブーツ
アイテム ‥食料、銀のカギ、金のカギ
ポーション…バイタリティー、ジャイアント・ストレングス、エクストラ・ヒーリング、ヒーリング
スクロール
メイジ・シールド、インビジビリティー

レベル3…下水溝下層部



壁／ヘドロに覆われた赤いレンガ
生息するモンスター／フリンド、クオートアア
落ちているもの／武器…石、短剣＋3、矢、ロング・ソード、
スピア、マジックミサイルの杖
防具…レザー・アーマー、盾、チェイン・メイル
アイテム…食料、銀のカギ、レッド・ジェム、
ブルー・ジェム、人間の骨、
ポーション…ヒーリング、エキストラ・ヒーリング、スピード
スクロール
メイジ…ディテクト・マジック、ファイアーボール
クレリック…コーズ・ライト・ウーンズ、フレーム・ブレード

攻略ヒント

- モンスターとの戦闘では、前列の攻撃が終わると、すぐにモンスターから離れて再度攻撃（ヒット アンド アウェイ）しましょう。
- 戦闘時には、敵に囲まれない様に必ず逃げ道をつくっておきましょう。
- パーティーにメイジとクレリックは入れておいた方が良いでしょう。
- パーティーの配列は、前列にファイター等の戦闘力の高いキャラクターを配置しましょう。
- 物を置くと開くドアや、短剣が鍵になったドアもあります。
- 食料を大切にし、無駄な探索は避けた方が良いでしょう。
- 途中で拾ったストーンは大事に持っておきましょう。
- 毒消しは希少なので、毒グモの毒には充分気をつけてください。
- ドワーフは力強い味方かも……？
- セーブはこまめにしましょう〃

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

株式会社カプコン®

国内営業本部 〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8
東京支店 〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
サービスセンター 〒547 大阪市平野区瓜破南1-4-35

お問い合わせ
東京 ☎03（3340）0719
大阪 ☎06（946）3099

9:00〜12:00 13:00〜17:30（土・日・祝日を除く）

※カプコンソフト情報
大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)261-6634 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-9493 広島(082)243-6264
松山(0899)34-6786 福岡(092)441-1991

CAPCOM®